

TP Scratch : Boucle répéter et variables

I) Premier programme avec Scratch

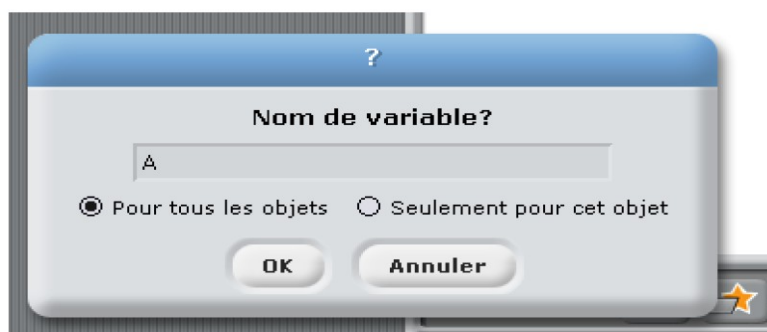
1. Reproduire et exécuter le programme ci-dessous :



2. Quel polygone est obtenu ?
3. Donner les coordonnées des sommets de ce polygone.
4. Modifier le programme précédent pour obtenir un pentagone régulier.
5. Modifier encore le programme pour obtenir une étoile.

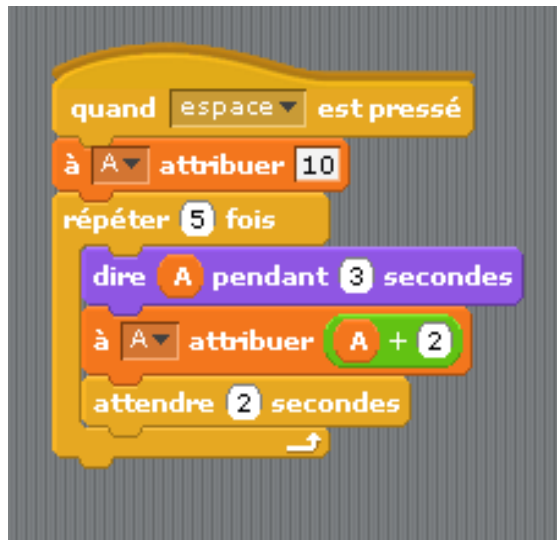
II) Utilisation d'une variable dans Scratch

1. Cliquer sur **Variables** puis sur **Nouvelle variable**



On crée alors une variable qui s'appelle A .

Reproduire le programme ci-dessous :



2. Détailler le comportement du programme ci-dessus. On donnera notamment les différentes valeurs prises par la variable A.
3. Modifier le programme pour que le chat dise successivement les nombres suivants : 1 3 9 27 81 243 729 2187
4. Quelle valeur est alors affectée dans la variable A à la fin du programme ?

III) Conversion Celsius-Fahrenheit (Bonus)

1. Chercher sur Internet la formule mathématique qui relie les degrés Celsius et les degrés Fahrenheit.
2. Recopier et compléter le programme ci-dessous pour qu'il permette de convertir des degrés Celsius en degrés Fahrenheit.

